

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil temuan penelitian dan pembahasan mengenai hasil rancangan, validasi, dan evaluasi *E-Module* GAMEWALL, dapat disimpulkan beberapa hal penting sebagai berikut:

1. Hasil rancangan *E-Module* GAMEWALL pada penelitian ini dibuat menggunakan model ADDIE, yaitu pada tahapan *analysis*, *design*, dan *development*. Pengembangan *e-module* tersebut menggunakan Google Sites. Hasil dari perancangan tersebut adalah sebuah *e-module* berbasis situs yang dapat diakses dari berbagai perangkat digital melalui tautan <https://bit.ly/GAMEWALL>. *E-Module* tersebut memuat menu *Home*, *Pencarian*, *Game-Based Learning*, *Tentang Wordwall*, *Fitur Wordwall*, *Standards Templates*, dan *Pro Templates*. Berdasarkan hal tersebut, *E-Module* GAMEWALL telah berhasil dikembangkan dan sudah dapat diakses secara publik sesuai dengan perancangan yang dibuat.
2. Hasil validasi *E-Module* GAMEWALL pada penelitian ini dilakukan pada tahapan *Implementation* dari model ADDIE. Validasi tersebut dilakukan secara *one-to-one* (1-1) kepada salah satu guru. Hasil dari validasi tersebut didapatkan bahwa *e-module* sudah layak digunakan berdasarkan aspek akses *e-module*, navigasi *e-module*, tampilan dan bahasa pada *e-module*, materi pada *e-module*, dan keterlibatan guru. Selain itu, guru merasa terbantu dalam pembuatan *media digital game-based learning*.
3. Hasil evaluasi *E-Module* GAMEWALL pada penelitian ini dilakukan pada tahapan *evaluation* dari model ADDIE serta hasilnya diolah dan dianalisis sesuai dengan prosedur penelitian. Evaluasi tersebut dilakukan secara *Small Group Evaluation* (SGE) dengan melaksanakan sosialisasi dan pelatihan mengenai *e-module* tersebut kepada 35 guru. Hasil dari evaluasi tersebut didapatkan nilai persentase pada variabel kemudahan (*Perceived Ease of Use*) sebesar 86,78%, kebermanfaatan (*Perceived Usefulness*) sebesar 90,45%, dan penerimaan (*Acceptance of IT*) sebesar 89,63%, maka *E-Module* GAMEWALL sudah layak

digunakan juga berdasarkan ketiga variabel tersebut. Selain itu, hasil wawancara tertulis dari guru-guru tersebut didapatkan hasil bahwa sebagian besar guru sepakat bahwa *e-module* tersebut sangat informatif dan memotivasi guru-guru untuk dapat mengadaptasi teknologi pada proses pembelajarannya, terutama dalam pembuatan media *digital game-based learning* melalui platform Wordwall.

4. Berdasarkan hasil validasi dan evaluasi tersebut, dapat diketahui bahwa *E-Module GAMEWALL* sudah layak digunakan, karena kelima aspek validasi memberikan respons positif dan ketiga variabel TAM termasuk kategori “sangat setuju”, sehingga guru-guru merasa *e-module* tersebut mudah digunakan, bermanfaat, dan dapat diterima untuk membantu guru dalam membuat media *digital game-based learning* sebagai media pendukung pada pembelajaran yang menerapkan *Digital Game-Based Learning*.

5.2 Implikasi

Berdasarkan temuan dan pembahasan dari penelitian ini, peneliti menemukan implikasi yang bersifat teoretis dan praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Implikasi Teoretis
 - a. Tahapan-tahapan pada model ADDIE yang digunakan pada penelitian ini, menunjukkan hasil yang terstruktur, sehingga sangat membantu peneliti dalam merancang hingga mengevaluasi produk yang berupa *E-Module* bernama GAMEWALL.
 - b. Ketiga variabel TAM (*Technology Acceptance Model*), yaitu *Perceived Ease of Use*, *Perceived Usefulness*, dan *Acceptance of IT* dapat digunakan untuk menguji kelayakan suatu produk teknologi, seperti *e-module* berdasarkan kemudahan, kebermanfaatan, dan penerimaannya.
 - c. *E-Module* GAMEWALL dapat membantu guru dalam memahami penerapan *digital games-based learning* dengan memanfaatkan media *digital game-based learning* yang dapat dibuat dari platform Wordwall untuk proses pembelajarannya.
2. Implikasi Praktis
 - a. *E-Module* GAMEWALL dapat menjadi panduan bagi guru-guru yang kesulitan menggunakan platform Wordwall dan dapat dimanfaatkan sesuai

kebutuhannya supaya dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan bermakna bagi peserta didik.

- b. Penggunaan *E-Module* GAMEWALL dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru-guru dalam mengadaptasi teknologi, yaitu guru menjadi memiliki pemahaman dan kemampuan dalam membuat media *digital game-based learning* untuk proses pembelajarannya.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memiliki beberapa rekomendasi kepada beberapa pihak, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk guru, terdapat beberapa rekomendasi, yaitu:
 - a. Disarankan untuk memanfaatkan *E-Module* GAMEWALL secara rutin supaya terbiasa menggunakannya dan lebih memahami informasi yang tersedia pada setiap menu di *E-Module* tersebut.
 - b. Sebaiknya berkolaborasi dengan guru rekan sejawat, untuk saling berdiskusi dan bertukar ide dalam pembuatan media *digital game-based learning* melalui platform Wordwall dengan panduan dari *E-Module* GAMEWALL.
 - c. Apabila terdapat pelatihan maupun seminar terkait adaptasi teknologi untuk pembelajaran, dianjurkan untuk ikut kegiatan tersebut untuk meningkatkan kompetensi ICT (*Information and Communication Technologies*).
2. Untuk sekolah, terdapat beberapa rekomendasi, yaitu:
 - a. Melengkapi fasilitas teknologi di sekolah, seperti Wi-Fi dengan koneksi yang stabil, supaya guru-guru dapat mengakses *E-Module* GAMEWALL dan dapat menerapkan *Digital game-based learning* secara optimal.
 - b. Mengadakan pelatihan terkait adaptasi teknologi secara berkala, supaya guru-guru dapat lebih memahami mengenai hal tersebut.
 - c. Mendukung guru untuk memanfaatkan platform Wordwall dengan menyediakan akun dengan paket sekolah supaya guru-guru dapat membuat aktivitas permainan dengan berbagai template kategori *standards* maupun *pro* tanpa batasan.
3. Untuk penelitian selanjutnya, terdapat beberapa rekomendasi, yaitu:
 - a. Menambahkan fitur *text to speech*, supaya guru-guru dapat memahami informasi yang tersedia pada *E-Module* GAMEWALL melalui audio.

- b. Menambahkan format GIF (*Graphics Interchange Format*) untuk bagian cara membuat dan cara mengerjakan atau memainkan aktivitas permainan, supaya guru-guru dapat lebih memahaminya melalui visual.
- c. Menambahkan menu khusus untuk setiap mata pelajaran di berbagai jenjang sekolah, supaya setiap guru tersebut dapat menggunakan *E-Module GAMEWALL* sesuai dengan kebutuhannya.